RODLAND

NES-R8-ESP

STORM

SALES CURVE

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

This game is
Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Copyright © 1993, The Sales Curve Ltd.
Licensed by Nintendo to The Sales Curve Ltd.

INDICE

La historia	4
Cómo jugar	4
Selección de jugadores	5
Sonido	5
Controles	6
Deshazte del enemigo	7
Los malos	7
Opciones del juego	8
Opción de pausa	10
Créditos	11
Presentación de algunos personajes	12

LA HISTORIA

Tam y Rit viven en una bonita aldea. Habiendo llevado una vida feliz, llena de pasteles y fiestas sin fin, se encuentran con que algo horrible les ha ocurrido a los demás habitantes durante la noche. Se han vuelto locos, han capturado a su madre y la han encerrado en lo alto de la torre Maboots. Por suerte para Tam y Rit han heredado la varita da Sheesanome de un anciano de lugar, asi como unos zapatos de arco iris de su padre. Con estas armas, pueden intentar asaltar la torre golpeando a los enemigos en la cabeza con las varas y subiendo escaleras con la ayuda de sus zapatos de arco iris. ¡No va a ser fácil, ya que tus antiguos amigos guardan una serie de sorpresas para ti!

COMO JUGAR

"Rodland" es un juego de uno o dos jugadores. En la opción de dos jugadores, ambos juegan por turnos. Tendrás que pasar cada pantalla golpeando a los enemegos y cogienda las flores. El arma principal de los jugadores es la varita mágica, que pueden utilizar para coger a los enemigos y golpearlos repetidamente en el suelo. Cuando hayas golpeado suficientemente a un enemigo, éste dejará caer un arma. Si caminas sobre el arma podrás utilizarla. Los enemigos alcanzados por el arma dejarán bonificaciones de frutas.

Todas las pantallas de juego excepto las últimas de cada nivel tienen flores esparcidas. Puedes cogerlas caminando sobre ellas. Cuando hayas cogido todas las flores, pasarás a la pantalla "EXTRA GAME". Los enemigos que derrotes en esta sección dejarán una carta. Si coges suficientes como para deletrear "EXTRA", obtendrás una vida extra.

Puedes también construir escaleras para moverte por toda la pantalla.

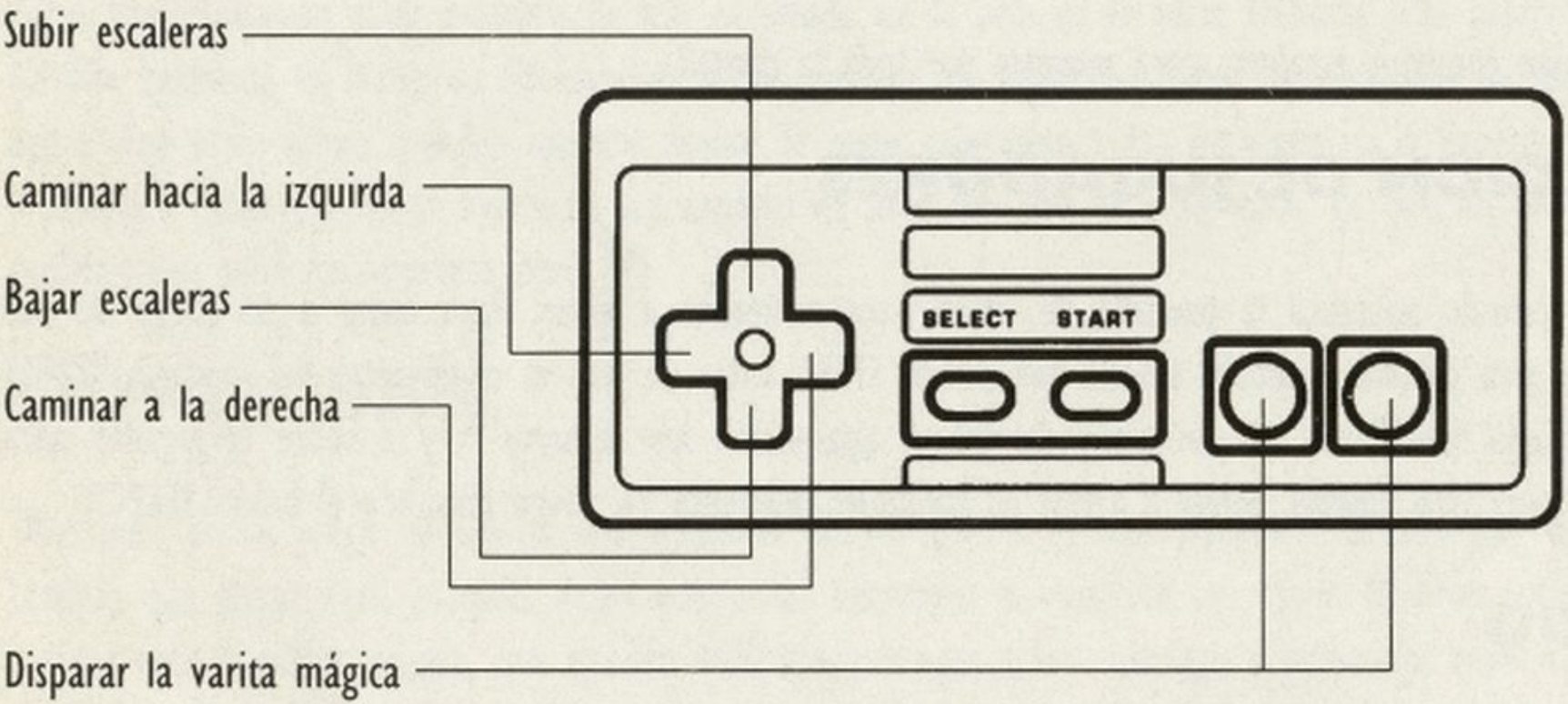
SELECCION DE JUGADORES

Pulsa START cuando aparezca la pantalla de título para comenzar a jugar. Para pasar a un juego de dos jugadores, la otra persona también tendrá que pulsar START antes de que el cronómetro del mensaje "PRESS START" descienda hasta cero. Al comienzo del juego, aparecerán los números 1 y 2 sobre el jugador para identificar a cada uno. Puedes volver a verlos en cualquier momento del juego pulsando el botón SELECT.

SONIDO

Para los amantes de la música, los botones A y B hacen sonar tambores. Si mantienes pulsado el brazo inferior del bloque de control Tam y Rit cantarán con la musica.

CONTROLES



Para construir una escalera, mantén pulsados lo brazos superior o inferior y pulsa A o B.

Para entrar por una puerta mágico, colócate delante y pulsa el brazo superior.

DESHAZTE DEL ENEMIGO

Cuando tengas al enemigo a tu alcance, dispara la varita mágica pulsando B para capturarlo. Quédate quieto y dispárala tres veces para deshacerte de él. El enemigo dejará un arma. Camina sobre ella para cogerla.

Si un arma que hayas conseguido alcanza a un enemigo, éste se convertirá en una fruta de bonificación. Camina sobre él para conseguir puntos.

También puedes saltar encima de los enemigos para aplastarlos.

Una pantalla estará completa cuando hayas terminado con todos los enemigos.

LOS MALOS

Después de un minuto en la misma pantalla todos los enemigos se convertirán en Malos, de modo que date prisa. Dicha pantalla terminará si resultas alcanzado por uno de ellos.

OPCIONES DEL JUEGO

"Rodland" puede adaptarse a las exigencias de un jugador en particular. Desde la pantalla de titulo "RODLAND", pulsa el brazo izquierdo del bloque de control. Pasarás a la pantalla de opciones.

En la pantalla de opciones, los brazos superior e inferior harán que tu jugador se mueva hacia la parte superior e inferior de la pantalla. Pulsa los botones A o B para alterar la opción junto a la que se ha colocado el jugador. Pulsa START para comenzar a jugar. Si pulsas el brazo derecho volverás a la pantalla de título.

Las opciones son:

- **Color del jugador:** Los jugadores pueden decidir de qué color quieren que sean Tam y Rit.
- **Trucos:** Si seleccionas "SHOW HINTS NEXT GAME", aparecerán trucos muy útiles cuando un jugador haga algo por primera vez.
- **Música y efectos de sonido:** Can be switched on and off.
- **Opciones para dos jugadores:**
  - **1. Amistosa:** Un jugador puede construir escaleras encima de la escalera del otro jugador.
  - **2. Compartir puntuación:** En esta opción los jugadores 1 y 2 comparten los puntos por igual.
  - **3. Enfrentamiento:** Los jugadores pueden enfrentarse entre si. Un jugador no puede construir escaleras encima de la escalera del otro jugador. Ambos jugadores parecen duros.

- **Opción de salto:**
  1. No hay opción de salto.
  2. Los jugadores saltan pulsando el botón A.
  3. Los jugadores saltan, pero pueden golpearse la cabeza con las platformas que hay encima.
- **Musica en la pantalla de título:** Puedes tener una de las 16 músicas como sintonía de fondo en la pantalla de título.
- **Cambios de escena:**
  "PRETTY" muestra toda la presentación.
  "QUICK" hace que pase la presentación y acelera las pantallas.
- **Nombres:**
  Los jugadores pueden cambiar sus nombres. Estos nombres aparecen a lo largo del juego. Los brazos izquierdo y derecho del bloque de control iluminarán la letra seleccionada. Estos nombres se introducen en la tabla de máximas puntuaciones (a la que puedes acceder pulsando el brazo derecho desde la pantalla de título).

OPCION DE PAUSA

Si pulsas START mientras quede al menos un jugador vivo entrarás en la opción de pausa.

La opción de pausa en "RODLAND" funciona de cuatro maneras diferentes. Antes de que desaparezca la ventana de mensaje, pulsando los brazos superior e inferior podrás cambiar la función de la opción de pausa. Si pulsas START podrás

1. Volver a comenzar el juego (opción configurada).
2. Mostrar las opciones siguientes (cunado la pantalla en la que estés haya terminado, los jugadores podrán cambiar las opciones).
3. Salir del juego (volver a la pantalla de título).
4. Volver a comenzar el juego (tiene el mismo efecto que si apagaras y encendieras la consola).

Estas opciones sólo serán válidas si pulsas el botón START. El botón A siempre hará comenzar el juego, y el botón B hará que desaparezca el mesaje de pausa y que el juego avance lentamente.

En las secciones de jefes cocodrilo, ballena, elefante y monstruo la opción de pausa sólo detendrá el juego.

CREDITOS

Los jugadores tienen dos créditos. Cada crédito supone tres vidas. La puntuación, y las letras EXTRA que hayas conseguido, volverán a colocarse en cero cuando pierdas todas las vidas y tengas que utilizar un crédito. Los jugadores disponen de diez segundos para volver a comenzar el juego una vez que pierdan todas las vidas. Se introducirá el nombre de un jugador en la tabla de máximas puntuaciones cuando aparezca el mensaje "GAME OVER". Si utilizas un crédito para seguir jugando perdarás todos los puntos que hubieras conseguido.

PRESENTACION DE ALGUNOS PERSONAJES

BUSHIES
- Son sólo unos fantasmas

NESSIES
- Siempre están hambrientos

SPUDS
- Tienen la fea costumbre de multiplicarse

POLYMORPHS
- Contienen una sorpresa escondida

ABEJAS
- Cuando las veas será mejor que salgas corriendo

ESTRELLAS DE MAR
- Tienen su propia versión de un "bobby" australiano

CONEJITOS
- Si aparecan buscando la zanahoria, será mejor que te marches de ahi

TIBURONES
- No dejes que te engañen sus lágrimas

MALOS AZULES
- ¡El nombre lo dice todo!

TAM

RIT

NOTES

⚠ PRECAUCION ⚠

NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Distribuido por:

DROSOFT

Moratín 52,
4º Dcha.
28014 MADRID
Tel. 91/429 38 35

PRINTED IN JAPAN